

Matthieu GIROUX

**Mes Nouvelles**



Éditions LIBERLOG  
Éditeur n° 978-2-9531251  
ISBN 9791092732764

Droits d'auteur 2016-2020  
Creative Common by

Matthieu GIROUX  
13 Rue François Tanguy PRIGENT  
35000 RENNES  
02 23 46 06 54

## Table des matières

Notes de l'Auteur.....	4
Du même Auteur.....	5
Du même éditeur.....	7
Amnésie et Méditation.....	8
Le Jeu des Riches et des Pauvres.....	15
Espèce d'Espace.....	22
Jeu de Rongeurs.....	23
Nouvelles Réflexives.....	25
Le droit d'Auteur Protégé.....	27
Les Logiciels Deviennent Libres.....	28
Astérix et la Porte des Étoiles.....	29
Les Trois Chevaliers et le Dragon.....	37
Kaamelott et les Chevaliers de Terre.....	39
Le Club des Trente.....	45
La Petite Fille de la Campagne.....	46
Un Réveil en Fanfare.....	48
La Roulette Française.....	49
Le Jeu au Tour par Tour Stratégique.....	51
Capitaliser à Rome.....	53
Jeux de Lumières.....	53

## ***Notes de l'Auteur***

Voici des nouvelles que j'ai eu en rêves après avoir été voir Charles. Elles sortent de mon imaginaire.

Le livre est en licence Creative Common by. Vous avez le droit de réutiliser le livre en citant l'auteur et sa maison d'édition.

Cependant, vous pouvez ne pas me citer à partir de l'histoire d'Astérix. En effet, ce sont des rêves inspireurs appartenant aux morts qui me sont restitués.

Ce sont sans doute des âmes défuntes qui ont inspiré mes rêves. Est-ce l'esprit qui les fait réapparaître ? Ou bien est-ce l'auteur qui se place entre mon cerveau et mon âme ? Ce sont sans doute les deux.

## ***Du même Auteur***

- Pourquoi un Dieu ?
- Conseils pour les Chrétiens
- Dieu pour les Enfants
- L'Univers est Vivant !
- L'Univers pour les Enfants
- La Bataille (Sortie en 2022)
- Morale Économique des Métiers
- L'Économie pour les Enfants
- L'Économie pour les Petits
- Expliquer sa Religion Chrétienne
- Devenir un Génie
- Favoriser la Créativité
- L'Économie est Physique.
- La généalogie c'est gratuit, avec les logiciels libres
- France - Fonctionnement
- Les Deux France
- La Restauration
- LAZARUS FREE PASCAL - DR
- LAZARUS Développement Rapide - 3<sup>e</sup> édition
- L'astucieux GNU LINUX
- Comment écrire des histoires
- Poèmes et Sketchs - De 2003 à 2008
- Nos Nouvelles Nos Vies
- Mes Nouvelles

Visibles sur [livrels.fr](http://livrels.fr), en wikilivres, les sources sur [archive.org/details/Scribels](http://archive.org/details/Scribels).

À [liberlog.fr](http://liberlog.fr), [comment-ecrire.fr](http://comment-ecrire.fr),  
[favorisercreativite.fr](http://favorisercreativite.fr), [simplifierlecole.com](http://simplifierlecole.com),  
[universvivant.com](http://universvivant.com), [conseilschretiens.fr](http://conseilschretiens.fr),  
[pourquoidieu.fr](http://pourquoidieu.fr), [etrechrist.com](http://etrechrist.com), [lazarus-components.org](http://lazarus-components.org),  
[devenirgenial.fr](http://devenirgenial.fr), [ecoreel.fr](http://ecoreel.fr),  
[courseconomie.com](http://courseconomie.com), [ecopetits.fr](http://ecopetits.fr), [france-analyse.com](http://france-analyse.com),  
[ethiquetravail.com](http://ethiquetravail.com),  
[informalibre.com](http://informalibre.com), [histoire.ovh](http://histoire.ovh).

## ***Du même éditeur***

- Alors vous voulez tout savoir sur  
l'économie ?  
Lyndon Larouche
- Mon Père m'a Dit  
Elliott Roosevelt
- Les Principes de la Science Sociale  
Henry Charles Carey
- Le Droit Des Gens  
Emer De Vattel

## ***Amnésie et Méditation***

Certaines fois, quand nous étions enfants, nous avons l'air d'un génie. Mais que s'est-il passé dans la tête pour en arriver là. Comment un accidenté est-il devenu un génie ?

Jeune informaticien, je travaillais dans une industrie de poissonnerie. J'étais l'informaticien ingénieur responsable des robots de mon entreprise. Je programmais pour que les robots fassent ce qui leur était demandé. J'étais très bien payé. Ma dernière réalisation venait d'être mal vue de mes responsables. J'avais autonomisé l'entreprise en migrant l'outil de l'entreprise vers des composants libres et gratuits, les composants composent un logiciel. Mes collègues voyaient que tout fonctionnait et me félicitaient de la réalisation. La direction avait accepté la migration parce qu'on gardait tout. Seulement elle aurait pu investir sinon dans un nouvel appareil avec le prêt de la banque locale. On avait choisi de mettre à jour l'existant, pour passer à un système sûr et efficace. Les robots étaient, après quelques réglages, de moins en moins souvent arrêtés. La direction pouvait faire exactement la même chose qu'avec le nouvel appareil. Elle était donc séduite par mon travail. Je fus félicité pour mon travail à responsabilité difficile. On fit un pot au travail



pour le respect des délais.

14 H en septembre 2017, la pluie tombe, je décide d'aller chercher une nouvelle machine avec la voiture. Il fallait se presser, car l'ordinateur permettait de gérer les nouveaux robots, dont certains avaient été achetés. Seulement, la route est dangereuse. En effet, les voitures circulent à foison dans un brouillard pluvial. Je vais trop vite. Une voiture en face capte mon attention. Puis je change de station radio sur mon portable. C'est alors que je sors de la route sans savoir pourquoi.

On me retrouve à l'hôpital. J'ai eu un choc au cerveau. Mes jambes sont cassées. J'ai heureusement été opéré par laser, parce qu'un hélicoptère est venu me chercher. Je sors indemne au bout de 3 semaines de tout se remue méninges. Je peux reprendre le travail. Seulement, depuis, je m'intéresse à Dieu. Des amis à moi me parlent du bouddhisme et me disent que les bouddhistes passent leur temps à méditer pour trouver le calme et la sérénité. Je me mets à cette pratique et décide de méditer en me faisant masser.

Un jour, les jeunes masseuses sont embêtées. Leur patronne, égocentrique, veut qu'on mette une photo d'elle dans le hall d'entrée. Les jeunes filles, qui étaient très jolies, se disaient que ça allait faire fuir les clients, car leur patronne était grosse. Je trouvais cette réaction stupide, mais

reconnaissais qu'un célibataire appréciait les jolies filles. Je revins chez moi. Je décidais de ne pas regarder la télévision, pour méditer, comme je le faisais souvent. Je lus et m'endormis. Pendant que je dors, j'ai un rêve d'une grande bouddha qui gère les masseuses. Une semaine après, je raconte ça à une masseuse qui me dit. « Mais comment avez-vous eu cette idée ? » On va demander à notre patronne de se photographier en bouddha. » Depuis ce massage, je vois la patronne des masseuses en bouddha dans le hall d'entrée.

Je me dis que c'était une coïncidence d'avoir trouvé cette solution par les rêves, aussi facilement. Seulement il me vient un rêve, après avoir lu un livre de mécanique. Mon usine est entièrement restructurée dans ce rêve. Je décide d'écrire ce rêve et améliore mon rêve. Mon chef trouve l'idée brillante et me dit qu'il a trouvé de quoi améliorer l'entreprise. Il augmente ma prime, ce que j'accepte. Seulement, c'est un rêve qui m'a permis de trouver cette nouvelle structuration.

À la maison, ma nouvelle copine me dit : « Dans tes rêves, c'est bien toi qui as trouvé la solution. C'est ta réussite. » Je ne suis pas d'accord avec cela. Notre amour ne dure pas longtemps, parce que je suis perturbé par ces coïncidences et je deviens lunatique, dormant pour trouver les solutions. Alors, je décide d'aller chercher le pourquoi du comment à mes solutions rêvées. Je

décide d'étudier la raison de ma réussite.

Dans une bibliothèque je demande qui a déjà trouvé des solutions comme moi, pour mes solutions rêvées. On me dit que Newton a trouvé avec une pomme. Tiens ! J'ai eu un choc, mais mon choc a été bien plus sévère que celui d'une pomme, et moi je trouve régulièrement avec mes rêves. Cela m'interroge, mais il y a quelque chose qui coince. La personne qui m'a dit cela rigolait. Je reviens lui demandé pourquoi elle rigolait. Elle me dit que c'étaient des ragots. Par contre elle ne savait pas dire autre chose sur Newton. Je lis un magazine sur Newton. Il est écrit qu'il avait comme principal contradicteur Leibniz. Je repars bredouille.

Interrogé, je lis des magazines sur Leibniz. Il y est écrit qu'il était le principal contradicteur de Newton, et qu'il cherchait sur les monades, sans dire ce que c'était. Ma recherche de vérité s'active encore plus. Je décide de lire la monadologie. Je repense alors l'univers en rêves avec Leibniz. Depuis je trouve des solutions par ma simple recherche de vérité. Je n'ai plus besoin de rêver. Mes rêves me donnent cependant du bonheur cette fois-ci. Perdant ma recherche de vérité, je vais chercher sur la page de wikipedia ce qu'on dit sur Leibniz. Je vois qu'il lisait les chinois et Platon. Tiens ! Bouddha c'est chinois. Alors je décide de lire les références qui sont données par Leibniz. Seulement, je ne trouve pas pourquoi je trouvais

par ma simple recherche de vérité pendant un moment. Cependant, cela me fait trouver des solutions. Alors je décide de lire un livre sur la lecture. Aussi j'écoute la seule radio religieuse qui existe sur les ondes, radio fidélité. Ça n'est pas bouddhiste mais ça me donne du bonheur.

Je suis déçu de mon livre sur la lecture, car je ne trouve que ce que j'y attendais. Par contre, sur cette radio, on dit que l'écriture permet de se reconstruire. Je lisais seulement moi. Donc c'est pour cela que je n'étais pas reconstruit par mon accident. Leibniz étudiait l'économie. Il parlait de révolution économique. Je décide d'écrire sur l'économie. Seulement je ne comprends rien aux livres d'économie que je lis. Je m'aperçois que les références de Leibniz sont pourtant accessibles. Je m'y perds. Je vais arrêter de lire et d'écrire sur l'économie.

Un jour, je cherche par hasard un livre d'économie pour les enfants sur le web. Miraculeusement, je comprends tout ce qui est écrit dedans. Ça me fait écrire des trombes. Depuis je donne la stratégie que mon entreprise doit prendre, comme s'approprier aussi les intermédiaires. J'arrive à convaincre ma direction. Nous créons un site web pour vendre nos produits. Le site web est vite mis en place et on s'aperçoit que des internautes nous cherchaient sur le web. Seulement les intermédiaires sont mécontents et notre site web est attaqué. Je décide avec ma direction qui me

suis de créer un site web sécurisé, fait maison. Je m'investis dans ce travail en lisant des livres de programmation web. Le plus difficile était le paiement. Le site web est simple. Seulement, les internautes peuvent acheter. Les intermédiaires sont de nouveau chintés.

Je reprends alors mon étude de l'économie. Le livre pour les enfants parlait de Platon. Il disait que notre âme faisait naître une hypothèse supérieure aux autres hypothèses qu'on avait déduites. J'ai trouvé réponse à mes questions. Ma recherche de vérité m'a mené vers le bonheur de trouver. Oui, trouver donne le bonheur, comme il est écrit. Je deviens épanoui car j'ai de quoi trouver des solutions pour le reste de ma vie. Je me marie avec une économiste intriguée par les solutions que je lui apporte. Elle, elle le droit de parler d'économie. Moi, je lui enseigne les astuces d'économie réelle, l'économie des enfants !

Un jour il y a une hyperinflation. Les intermédiaires font pression sur nous pour baisser les prix. On aligne nos prix sur leur trafic. Le site web fonctionne alors à plein régime. Nous permettons aux gens d'acheter des conserves de poisson moins chères qu'en magasin. Alors nous faisons de la publicité et encore plus de gens viennent. Nous décidons alors de créer nos magasins. Notre industrie devient alors autonome. Je suis le plus heureux des hommes. J'ai une femme qui connaît réellement l'économie et des

enfants qui vont devenir les génies, grâce à Platon  
et ma recherche de vérité.

## ***Le Jeu des Riches et des Pauvres***

Pascal, Fanie, Arthur et Julie sont réunis autour d'un jeu électronique de riches et de pauvres, qui évolue vite dans le temps.

On commence à une période de prospérité. La monnaie est publique. Le ménage dans les banques a été fait. La population est bien éduquée.

Les rôles sont répartis en fonction du patrimoine de chacun. Ainsi, Arthur, directeur, possède une usine, Pascal, ingénieur, devient commercial, Fanie, agent La Poste est ouvrière, Julie enseignante, élève ses enfants.

Arthur, ayant une usine, commence. Il pioche une carte électronique qui permet à son usine de devenir une enseigne commerciale.

Pascal : Encore un chanceux.

Arthur : Non, le développement du pays le permet.

Fanie : Si ça se trouve, je travaille dans son usine. Je pourrai sans doute avoir une augmentation.

Julie : Moi je n'ai aucune marge de manœuvre. Je suis dépendante de mon mari.

C'est au tour de Pascal. Il pioche une promotion

sociale. Il devient directeur, pour développer son entreprise.

Pascal : Je suis comme toi Arthur.

Arthur : Non, j'ai une usine moi.

Pascal : Mais, par rapport à ta vie en ce moment ?

Arthur : Le jeu est le jeu.

C'est au tour de Fanie, ouvrière. Elle devient technicienne spécialisée.

Arthur : C'est rare pour une femme, mais c'est permis par le jeu.

Pascal : Tu as du temps avant de posséder ton usine.

Fanie : Ça tombe bien, je suis travailleuse.

C'est au tour de Julie. L'éducation des enfants est finie. Elle devient enseignante.

Julie : Juste ce que je sais faire.

Arthur : La situation peut évoluer.

Julie : Je suis fonctionnaire, pas forcément.

Arthur joue. Tout le monde peut faire des choix. Il a le choix entre vendre son usine, développer son enseigne grâce au train, investir dans une nouvelle machine plus performante.

Arthur : Je choisis d'acheter une nouvelle machine.

Pascal : Tu participes à la richesse du pays. C'est étonnant de ta part.

Arthur : Le jeu le permet.



Pascal joue. Il a le choix entre fournir une éducation appropriée à ses enfants et rester directeur ou devenir directeur d'usine.

Pascal : Je ne peux choisir qu'entre deux choix ?

Arthur : Tu n'es pas encore un riche !

Fanie : Choisis de devenir directeur !

Pascal: Je voulais faire ça !

Fanie joue. Elle a le choix entre proposer une éducation de chercheur à ses enfants, ou bien devenir ingénieur.

Fanie : Je propose à mes enfants de devenir chercheurs.

Pascal : Tu crois en l'avenir ? Tu ne peux pas ainsi avancer dans le jeu.

Fanie : J'ai toujours voulu que mes enfants deviennent chercheurs.

Julie a le choix entre devenir directrice ou bien permettre un épanouissement de ses enfants.

Julie : Ne peut-on pas être directrice et permettre à ses enfants de s'épanouir.

Pascal : C'est ce que tu as toujours voulu Julie !

Fanie : Tes enfants, ce sont aussi tes élèves !

Arthur : Laissez la choisir.

Julie : Le choix est difficile. En tant que directrice, je pourrai sûrement influencer sur les enseignantes.

Pascal : À ce que j'en sais des directeurs, ils ne font qu'appliquer les directives.

Julie : Donc je fais comme Fanie.

La monnaie devient privée. La récession est donc

d'actualité. Les joueurs vont donc tous piocher des cartes malus. Tout le monde peut faire des choix à son tour de main.

Arthur a le choix de vendre son usine pour acheter une autre affaire, de développer son activité à l'étranger, de vendre la partie commerciale pour placer son argent dans des boutiques.

Pascal : Tu parles de malus !

Arthur choisit de vendre son usine et d'acheter une banque. Seulement il n'a pas le droit de créer de l'argent.

Pascal : On te reconnaît enfin !

Pascal a le choix entre devenir directeur d'une autre affaire ou posséder son usine.

Pascal : Ce ne sont donc pas des malus !

Arthur : Choisis.

Pascal : J'ai toujours rêver de posséder une usine. Je prends le risque.

Fanie : Tu prends du galon !

Fanie a le choix entre placer ses enfants dans un centre de recherches ou bien devenir ingénieur.

Fanie : Mes enfants avant moi !

Pascal : Tu es courageuse Fanie !

Julie a le choix entre placer ses enfants dans des centres de recherches ou devenir directrice.

Julie : Je deviens directrice.

Fanie : Mais tes enfants !

Julie : Ça n'est qu'un jeu !

Arthur : Maintenant, ce sont des cartes de malus que nous allons piocher.

Pascal : Toi qui a déjà joué à ce jeu, tu as tout pour gagner !

Arthur pioche une carte pour développer les usines ou bien devenir banque d'affaires et placer ses actions en bourse.

Pascal : Ce ne sont pas des malus.

Arthur : pour moi si !

Arthur : Je place en bourse.

Pascal : Je pensais que tu allais faire ça !

Pascal a le choix entre vendre son usine ou vendre la partie commerciale et placer plus ou moins son argent.

Pascal : Je place peu mais j'achète une épicerie.

Arthur : Mauvais choix.

Fanie : Pourquoi ?

Arthur : Vous verrez !

Fanie a le choix entre aider ses enfants à améliorer leur réseau et devenir enseignante ou bien devenir ingénieur.

Fanie : Je veux que mes enfants aillent bien !

Pascal : Tu ne joue pas pour toi !

Julie a le choix entre rester directrice et placer ses enfants ou bien devenir propriétaire.

Julie choisit de placer ses enfants.

Pascal : Mais tu te mets une balle dans le pied  
Julie !

Julie : Fanie donne le bon exemple !

Arthur pioche une carte d'hyperinflation.

Arthur : Déjà !

Pascal : C'est quoi l'hyperinflation ?

Arthur : C'est le plus gros malus qui soit. Il semble que nous soyons dans un pays pauvre.

Pascal : Mais tu es dans la bourse ?

Arthur : Je ne peux pas créer de l'argent. Je suis fichu.

Pascal : Mais tu es banque d'affaires !

Arthur : Les banques d'affaires sont toutes liquidées en cas d'hyperinflation ! Je ne peux que devenir directeur.

Pascal : Ça t'apprendras !

Arthur : L'hyperinflation, c'est aussi pour toi  
Pascal !

Pascal doit effectivement vendre son usine pour acheter une boulangerie, puis il doit liquider son épicerie, qui ne peut faire face aux supermarchés.

Fanie a permis à un de ses enfants de trouver. Seulement, elle doit aller vivre chez lui parce que le loyer est trop cher.

Julie a le choix entre aider ses enfants et aller chez l'un deux, ou bien se promouvoir et améliorer son statut.

Julie : Je crois que les loyers sont trop chers. Je vais aider mes enfants cette fois-ci. Fanie avait raison !

Arthur pioche une nouvelle carte malus. Nous sommes en Europe. La spéculation n'est pas liquidée. Arthur doit vivre au jour le jour et accepter d'aller où veut son entreprise. Il finit par devenir propriétaire de son logement. Il ne peut venir en aide à ses enfants. Pascal reste propriétaire de boulangerie et devient propriétaire de son logement. Il peut venir en aide à ses enfants. Fanie ne donne aucun héritage à ses enfants mais possède la gloire d'un de ses enfants. Julie reste directrice mais l'éducation nationale a choisi de vendre ses biens au privé. Heureusement qu'elle est chez l'un de ses enfants.

L'hyperinflation se produit réellement le lendemain. Arthur, directeur, doit participer à la fin de son entreprise, car elle a été rachetée par un fond de pension. Il change d'entreprise et choisit de retravailler pour une usine qui est favorisée par l'état. Julie le soutient et se dit qu'elle a de la chance d'avoir une belle maison.

Pascal est la retraite avec Fanie. Il se plaint de ses problèmes de santé. Fanie, bonne vivante, l'aide, lui et ses enfants.

## ***Espèce d'Espace***

En 2161, un vaisseau spatial à fusion humain arrive à une exoplanète qui possède la vie. Il n'y a pas d'hibernation possible. Donc ce sont les enfants qui ont continué le voyage. Lorsqu'ils arrivent à la planète, ils s'aperçoivent qu'il y a une autre espèce créative qui existe. Ils décident alors de se poser sur une des lunes de l'exoplanète. Seulement, lorsqu'ils se posent dessus, ils s'aperçoivent malgré eux que l'espèce créative avait créé une espèce animale qui vit dans l'espace, qui sait où trouver l'air de l'exoplanète. Seulement un individu de cette espèce a cassé une partie du vaisseau. Alors un robot a tué l'individu. Le programmeur des robots est donc invité à un procès sur l'exoplanète. Le livre est drôle et curieux.

## ***Jeu de Rongeurs***

Un jeune rongeur-humain nommé Titouan, parlant le français, travaillait en tant qu'ébéniste dans le château fort nommé Libreville. Il y a une guerre terrible avec des éléphants obèses. Une enquête est menée pour savoir comment les éléphants ont pu devenir obèses. Le jeu se déroule dans une vallée. Le jeu commence quand Titouan se retrouve face à un canard, dans la rivière, qui le fait descendre vers le monde des éléphants. Le canard veut le manger. Il doit, vu de dessus, éviter les coups de bec du canard dans une barge et donner des coups de marteau, pour le noyer. Titouan doit sauter pour éviter le canard tout en se retrouvant sur la barge. S'il se retrouve dans l'eau, le canard le mange. S'il perd par manque de temps, il se retrouve dans le monde des éléphants.

Si le canard est assommé, il se retrouve chez les anglais plus ou moins dans le lieu de la guerre avec les éléphants. Les rongeurs anglais ne savent pas parler le français, mais comme il existe des guerriers français, ils lui fournissent un kit de vol français pour tuer les éléphants obèses. Le kit de vol est toujours connu des français. Donc les rongeurs anglais pensent qu'il connaît ce kit. Titouan se retrouve alors à voler dans les airs. Il

ne sait pas ce qui est des armes ou ce qui permet de voler. S'il tombe, il se retrouve dans la quête aventure-action de la recherche du rongeur anglais qui a rendu obèse les éléphants, ce qu'il ne sait pas au début. S'il vole, il se retrouve dans la quête de repousse des éléphants obèses.



## ***Nouvelles Réflexives***

### **Le chef réflexif**

Un chef d'entreprise veut s'approprier le monde parce qu'il possède l'usine réflexive la plus puissante au monde. Seulement il s'aperçoit que le seul moyen de s'approprier le monde est d'avoir son nom partout. Il décide donc de partager en libre la technologie réflexive.

Les nouvelles se produisent dans un monde où une grande partie de la population a pris conscience que des droits amenaient des devoirs. Ainsi de nouvelles têtes sont montées. Des équilibristes du réflexif sont ainsi financés par les plus riches. Mais ils veulent leur indépendance.

### **Le caméléon libre**

Agent secret, génie de la programmation, qui a créé un robot libre. Il va utiliser le réflexif pour se cacher.

### **Roi du domino réflexif**

Le domino réflexif est un domino Caméléon. Artiste du cirque à qui on a demandé un spectacle dangereux, qui se crée une maison s'auto-

détruisant.

### **L'homme lumières**

Un agent secret qui devient super-héros grâce à sa combinaison réfléchive. Il veut être toujours dans un monde de lumières.

### **Le petit hacker de la publicité**

Un enfant noir dans un pays africain, qui apprend à s'approprier des robots privatifs. Il les améliore ensuite. Les robots étaient vendus par des publicités.

## ***Le droit d'Auteur Protégé***

Notre héros découvre quelqu'un qui a protégé ses droits d'auteur avec un appareil coûtant cher demandant à envoyer sa carte flash au constructeur. L'appareil doit alors être racheté au bout de tant d'envois ou il y a contestation de l'envoi. Cet auteur a été aidé par le constructeur à gagner son procès de droit d'auteur. Le héros décide d'acheter l'appareil pour se protéger.

## ***Les Logiciels Deviennent Libres***

« Quand les micro-codes AMD et Intel seront partagés, les logiciels seront libres! »

Pour partager ces micro-codes, GNU Linux doit être parfait. Alors les projets GNU Linux feront fusionner les projets de logiciels. Le format vectoriel sera uni. Alors GNU Linux récupérera de vieux projets pour s'accaparer encore plus les projets. Alors les projets les plus novateurs voudront être sur GNU Linux. Alors des projets deviendront libres selon l'Open Source. Alors GNU Linux fusionnera tous les projets. L'informaticien pourra automatiser les tâches laborieuses dans les entreprises. Alors la robotique sera sûre jusqu'à ce que la monnaie publique revienne. Après les logiciels libres ce seront les applications libres. Il y a des langages où tout est application. Les applications libres rendront GNU Linux encore plus sûr.

## ***Astérix et la Porte des Étoiles***

Voici une nouvelle histoire d'Astérix.

Tout se passait bien dans le village gaulois. Les romains étaient repoussés et le poisson était toujours frais. Jusqu'au jour où Panoramix le druide voit la nouvelle d'une mystérieuse salle dans un sous-sol en Roumanie où on retrouvait des artefacts inconnus venant de nul-part.

Panoramix décide d'urgence d'envoyer Astérix et Obélix en mission aider leur cousin druide Usinix à se protéger des roumains qui pourraient bien être intéressés par ces artefacts d'un genre nouveau.

Panoramix donne de la potion magique à Astérix. Astérix lui demande :

- Tu peux en donner plus pour aller rapidement en Roumanie.
- Non, tu peux être porté par Obélix.
- Je n'aime pas être porté par Obélix. Il me prend pour un sanglier quand c'est comme ça.
- Non, dit Obélix. Je ne t'ai jamais mangé Astérix.

Astérix et Obélix partent pour la Roumanie et

Obélix court en portant son ami. Les deux amis détruisent des forts romains en passant par les villes celttes. Quand ils arrivent chez le druide qu'a dénommé Panoramix, le druide les accueille joyeusement :

- Venez, les romains ne sont pas encore venus.

Astérix et Obélix voient un stock de vêtements qu'ils n'utilisent pas. Astérix dit :

- Pourquoi vous stockez tant de vêtements.
- Ce sont les artefacts qui permettent de faire ça. On peut vous montrer ça.

Ils voient des villageois en train de fabriquer des vêtements avec des manufactures.

- C'est une nouvelle technologie, dit Astérix. ça me dit quelque chose.
- Les affaires vont bien pour eux. Je ne vois pas ce que je fais ici, dit Obélix.
- Les romains vont venir prochainement. César a suivi les forts que nous avons détruits. Il va s'inquiéter que ces forts ne soient plus détruits en Roumanie. Et puis il voudra s'emparer des artefacts.
- Tu es sûrs qu'il va s'inquiéter, dit Obélix.
- C'est une image Obélix. Voici un concentré de potion magique. On l'utilisera dans une marmite quand ils viendront.
- Je la donne à Armélix, mon fidèle assistant, dit Usenix. Il a toujours servi l'intérêt général.
- Tu es sûr Usenix, dit Astérix.
- Oui, il a déjà fait 40 kilomètres en courant

pour prévenir le village roumain d'une attaque romaine.

- Nous on a parcouru l'Europe, c'est pas assez, dit Obélix.
- Si, dit Astérix. Il n'a pas bu de potion magique.
- Moi, non plus.
- Tu es tombé dedans quand tu étais petit, dit Astérix.
- Il faut toujours que tu trouve une raison pour que je n'en prenne pas.
- Non tu ne prendras pas de potion magique. On est d'accord Armélix.

Astérix donne le concentré de potion à Armélix et dit :

- Il faudra l'utiliser quand les romains viendront. Faites attention aux réserves de potion. Armélix, il faudra en donner en fonction des arrivages romains.
- J'ai appris à compter avec Usenix mon druide, dit Armélix.
- Excellent
- D'habitude, tu ne donnes jamais la potion magique à quiconque, dit Obélix.
- Tu ne connais pas la valeur de l'intérêt général, dit Astérix.
- L'intérêt quoi ?
- L'intérêt général, c'est comme protéger des sangliers sans les manger pour les donner un par un pour rationner en sanglier, dit Astérix.
- Et pourquoi pas aller en chasser plutôt ?

- Je ne sais pas, parce que tu as plein de sangliers.
- C'est idiot l'intérêt général, dit Obélix.
- Non, c'est pas idiot. Bon, l'exemple était mal pris.
- C'est quoi l'intérêt général alors ?
- C'est qu'Obélix ne mange pas tous les sangliers.
- On m'explique souvent ça. Je respecte l'intérêt général alors.
- Si on veut. Si on allait examiner cette salle avec plein d'artefacts, Usinix.
- Euh les artefacts ont été disséminés dans le village. Mais je peux montrer la salle.

Les habitants du village avaient créés leur manufacture avec les métiers à tisser trouvés dans la salle. Ils entrent dans la salle.

- Nos villageois passent leur temps à créer des costumes maintenant. Ils comptent les exporter parce qu'ils on ont trop.
- Ah bon, ça peut faire tout ça. Non ne faites pas ça ! Les romains s'approprieraient votre trouvaille.
- C'est à dire dit Obélix.
- Je veux voir cette salle, dit Astérix.

Astérix, Obélix et Usinix descendent dans une cave voir la salle. Astérix et Usinix vont dans la salle.

- Effectivement il n'y a rien, dit Astérix.

Obélix fait tourner un bouton et dit :

- C'est étrange, le bouton ne peut pas tourner dans l'autre sens.



- N'abîme pas le bouton Obélix. Obélix appuie sur le bouton et Astérix et Obélix se retrouvent ailleurs en un rien de temps.
- Qu'as-tu fait Obélix ?
- J'ai appuyé sur un bouton, dit Obélix
- Bon, il n'y a plus de bouton. Comment on fait pour revenir maintenant ?
- Je ne sais pas. On trouve un bouton.
- Je vais t'en donner des boutons moi.
- Vas-y, essaye un peu pour voir.

Usenix dit :

- On va sans doute trouver l'explication des manufactures ici, dit Usenix.

Ils ont été projetés dans un monde avec des usines, sombre et crasseux.

- D'où vient toute cette crasse, dit Obélix.
- De la cheminée à côté dit, Astérix.
- Ah oui.
- Tiens, ils font des beignets ici.
- Ne prends pas ça dit Astérix.
- Mais c'est à l'étal, dit Obélix.
- C'est 4 centimes le beignet, dit un ouvrier.
- Tu vois Obélix.
- Oui c'est des beignets qu'on peut pas acheter. Mais j'ai faim.
- On va travailler ici alors pour manger.
- Non on chasse le sanglier.
- J'ai envie de découvrir cette usine, dit Obélix.

Usenix dit :

- Que cette maison porte mon nom me va bien, dit Usenix.

Obélix aidait pour les tâches très dures et gagnait ainsi beaucoup de beignets.

- Je ne vais pas manger tous ces beignets, Astérix. On les met où ?
- Je ne sais pas, Obélix. Je souhaite partir de ce monde mais tu nous as cloué ici.
- Boulonné ici, dit Obélix. Ici ils n'ont pas clous mais des boulons.
- C'est quoi tes boulons ?
- Ce sont des gros clous sans pointe. Oui c'est fou !
- Tu n'arrêtes pas de dire que les ouvriers sont fous oui.
- Bon ! Moi je vais stocker mes beignets dans la salle vide. Les ouvriers ne veulent plus y aller. Ils ont perdu leurs armes pour un soulèvement là-bas.
- Vas-y si tu veux. Mais j'y suis, je viens avec toi Obélix.
- Je ne te donne pas mes beignets, égoïste.
- C'est qui l'égoïste ?
- Astérix apporte une machine avec lui et demande un arc. Les ouvriers sont surpris de sa demande et lui donnent un arc fabriqué par un fils d'ouvrier.

Quand Obélix eut fini les beignets dans la salle vide. Obélix dit :

- ça fait trois jours qu'on est là et j'ai fini mes beignets. Pourquoi ne peut-on pas sortir ? Tu m'as donné de l'argent pour les beignets. Je peux aller en acheter.
- Parce que je pense qu'on va revenir chez

nous comme cela.

- Mais j'ai faim.

La machine qu'avait apporté Astérix fit des beignets.

- Chouette des beignets, dit Obélix.
- Maintenant c'est à toi de me payer, Obélix.
- Non, on est ami.
- Je t'ai bien payé pour tes beignets, dit Astérix.
- Mais avec toute la farine stockée ici, je ne pourrai pas te payer.

D'un seul coup, ils se retrouvent d'où ils sont venus.

Astérix demande ce qu'il s'est passé.

- Armélix est allé appuyer sur le bouton parce qu'ils voulaient trouver des armes contre les romains. il s'est sacrifié comme vous pour avoir des armes.
- Non il ne s'est pas sacrifié, dit Astérix. Sortons de la salle.

Ils sortent de la salle et Astérix tire avec l'arc sur le bouton. Armélix revient dans la salle devenue vide. Tout est rétabli. Astérix demande à Obélix de détruire la salle. Ce qu'il fit en pensant aux beignets. Puis Astérix et Obélix détruisirent les romains. Tout redevint normal dans le meilleur des mondes.

Astérix et Obélix furent félicités par les roumains pour les avoir sauvés quand les romains partirent pour de bon.

- Tout est fini, dit Usinix.
- Non, ils faut détruire vos métiers à tisser et

la fabrique de beignets, dit Astérix. Les romains pourraient s'en emparer.

- Mes beignets, dit Obélix.
- Il fallait l'acheter Obélix
- Je n'ai plus d'argent.
- Mais je te donne mes beignets que j'ai fabriqués.
- Merci, mais on va devoir chasser le sanglier maintenant, dit Obélix.
- Comme toujours oui.

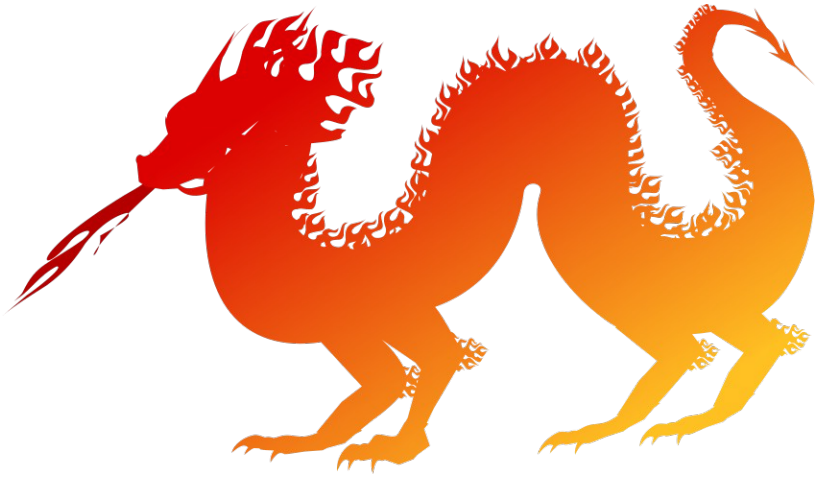
Les habitants détruisirent les métiers à tisser et la fabrique de beignets.

- Que fait-on du stock de vêtements, dit Usinix ?
- Vous n'avez qu'à l'échanger avec vos voisins contre des armes de moins bonne facture.

La cité devient prospère grâce à Armélix. Elle ne fut plus attaquée par les romains. Astérix et Obélix s'en retournèrent pour raconter leurs histoires lors d'un repas festif dans leur village.

Fin

## ***Les Trois Chevaliers et le Dragon***



3 chevaliers avaient accompli des exploits. L'un était beau, les deux autres avaient des verrues ou des balafres. Ils avaient atteint le seuil d'un dragon qu'ils s'apprêtaient à combattre.

Seulement ce dragon ne voulut pas entrer en combat. Il leur proposa au contraire d'enlever un mal chez leurs amis.

Surpris, ce fut au chevalier aux verrues de commencer. Il proposa d'enlever l'indigence du beau chevalier. Le beau chevalier fut étonné de la demande et dit que son ami se trompait. Juste après que le dragon eut exaucé le vœu du chevalier, le beau chevalier dit "Je comprends maintenant."

Ce fut au beau chevalier de s'exprimer. Il proposa d'enlever les verrues de son ami. Le vœu fut accompli. Le chevalier perdit ses verrues.

Ce fut au chevalier avec les balafres de s'exprimer. Il proposa au dragon que le chevalier devenu beau sache soigner les balafres.

Les autres chevaliers pensèrent que le vœu ne s'accomplirait pas car il s'agissait d'enlever un mal. Le dragon dit "Je comprends. Le vœu sera accompli. Je délègue un de mes pouvoirs à toi chevalier."

Puis le chevalier devenu beau soigna son ami. Les balafres disparaissaient petit à petit.

Les 3 chevaliers ne s'attaquèrent donc pas au dragon. Dès qu'on leur demandait pourquoi ils ne l'avaient pas fait, ils leur répondaient avec les idées du beau chevalier et le chevalier devenu beau soignait les balafres. La réputation des chevaliers ne tarda pas à se faire connaître. Les balafres du troisième chevalier avaient disparues.

## ***Kaamelott et les Chevaliers de Terre***

Arthur lut : « Les vingt chevaliers de terre plongèrent leur épée dans le corps d'Arthur. Lancelot les jeta dans leur tombeau avec de l'eau de source. »

Lancelot dit :

- Ça sent le roussi ! Je peux éliminer deux chevaliers, mais pas vingt.
- Non vous gagnez à la fin. Il faut qu'on y aille.
- Je gagne mais vous êtes tué. Qu'est-ce que je vais faire moi ?
- Si on y va, on aura l'effet de surprise. Et puis, ce sont des chevaliers de terre en plus.
- Non ! Vous voulez mourir plus tôt ?
- Bon ! À un mois près oui !
- Vous n'êtes pas beau joueur.
- C'est à dire.
- La logique serait d'attendre ces chevaliers pour éviter de mourir avant.
- Je ne vais pas mourir. J'ai une armée.
- Mais ce sont vingt chevaliers !
- J'y vais avec les chevaliers de la table ronde. Ça vous va. Comme ça, on sera à égalité !

- Je n'ai pas envie de mourir.
- Vous gagnez, Lancelot ! Bon ! Vous devez venir avec moi parce que vous me sauvez.
- Non vous mourrez ! Si vous mourrez je meure.
- Je ne vais pas mourir si on y va un mois à l'avance !
- Qu'est-ce que vous en savez ?
- Allez ! Vous ne voulez pas devenir glorieux. C'est ça ?
- C'est à dire ?
- Vous voulez que je meure et garder la gloire pour vous.
- Bon d'accord ! J'y vais mais avec du vin.
- Pourquoi avec du vin ?
- Parce que je bois du vin, pas de l'eau.
- C'est écrit de l'eau de source.
- Ah ! J'avais compris de l'eau de ressource.
- Bon ! On amène un sceau avec une barrique d'eau.
- N'empêche, du vin ça nous aurait permis de nous ressourcer.
- C'est ce que je crains, Lancelot.
- Vous voyez, vous craignez !
- Bon on y va !



Arrivé au tombeau des chevaliers de terre, les chevaliers de la table ronde entrèrent dans le tombeau.

Un chevalier dit :

- 20 chevaliers, c'est beaucoup.
- Vous êtes nombreux. On peut y aller.
- Mais si c'était un traquenard ?
- Non le grimoire existait avant que l'on soit nés.
- Certes ! Mais vous mourrez!
- Ça c'est dans un mois si je ne fais rien.
- C'est un piège !
- Venez !

Les chevaliers suivirent Arthur dans le tombeau. Ils virent dans le tombeau des statues et un puits.

- Tiens de l'eau de source. Je n'aurai pas à ramener le tonneau d'eau.
- Parce que vous n'avez pas amené le tonneau d'eau.
- Non c'était trop lourd.
- Vous pouviez le faire glisser.
- Quoi ?
- Non rien !
- Je vais prendre mon eau pour vous sauver.
- Non avant je m'occupe des chevaliers.

- Sans mon eau. Vous êtes sûr de mourir.
- Et si le bruit de l'eau qui tombe les fait se réveiller.
- Quoi ?
- Bon ! Attendez que je plante Excalibur dans ces statues. Après vous pourrez lancer votre sceau. C'est un ordre.

Arthur plante les chevaliers un à un. Une statue se réveille malgré tout.

Lancelot dit au chevalier :

- Pourquoi vous vous êtes réveillé ?
- J'ai le sommeil léger.
- Vous avez bien dormi au moins ?
- J'ai dormi 150 ans pour tuer Arthur. Normalement, vous deviez jeter le sceau dans le puits pour qu'on soit réveillé. C'était écrit dans la prophétie.
- Le grimoire était piégé. Je savais bien qu'il ne fallait pas lire les grimoires.

Arthur dit :

- Non ! On a gagné ! Abattez le !
- Mais je n'ai pas mon sceau pour le faire tomber dans le puits.
- Il est tout seul. Vous pouvez quand même faire ça !

- Je n'ai pas Excalibur pour transpercer cette statue.

Arthur plongea Excalibur dans la dernière statue.  
Il dit :

- Vous voyez, c'est de la chair.

- C'est quand même étonnant les grimoires.

- Bon en attendant, aucun chevalier ne m'a servi, même pas vous Lancelot.

- Bien-sûr ! Je n'avais pas mon eau.

- D'abord, fallait venir avec le sceau rempli d'eau, et ensuite c'était un piège. Bon on s'en va !

- Malgré tout, je suis content d'avoir gagné.

- Vous n'avez pas gagné Lancelot, c'est moi qui les ai tués.

- Oui ! Mais je vous ai gagné, Arthur.

- Quand même ! Vous vouliez que je meure aux dernières nouvelles.

- J'ai jamais dit ça ! Je voulais participer à la défaite des statues.

- Elles auraient gagné si j'avais été tué.

- Quoi ?

- Non rien !

Arthur et les chevaliers de la table ronde partirent du tombeau remplies de statues transpercées et d'un chevalier de terre enterré.



## ***Le Club des Trente***

Des chevaliers viennent libérer un chevalier dans un château. Vous êtes en train de le défendre. Il y a beaucoup de chevaliers à semoncer. Vous passez votre temps à renflouer le château des traîtres qui viennent libérer un traître. Ils arrivent à libérer le traître. Mais votre envie de tuer du chevalier va aboutir à tuer tous les traîtres qui viennent libérer le traître. Vous êtes dans un jeu d'archer à tuer du chevalier fantoche. Vous êtes le maître du jeu en étant le seul chevalier survivant de ce massacre.



## ***La Petite Fille de la Campagne***

Une petite fille était éduquée par ses parents dans la campagne près de Rennes. Elle apprenait à s'élever avec ses parents. Elle était heureuse avec ses parents.

Puis, un jour, ils vinrent à Rennes. La petite fille était très enthousiaste en voyant ce que pouvaient faire les humains.

Un homme leur donna une carte de visite avec des livrels gratuits en disant « Il faut des liseuses sans lumière pour les enfants. »

La maman hésitante voulut redonner la carte quand l'homme dit : « Il y a toute une bibliothèque de livrels gratuits ici. » La maman reprit la carte et la donna à la petite fille. La petite fille dit : « Super ! je vais avoir un cadeau de la ville. » L'homme dit : « Si tu perds la carte, ta maman n'ira pas la chercher. »

La maman proposa de mettre la carte dans sa poche et ils prirent le bus. C'était la première fois que la petite fille prenait le bus. Elle était toute créative en imaginant des dos d'âne, un voyage spatial. Elle ne voulut pas quitter le bus. La maman dit alors qu'ils reprendraient le bus prochainement.



*Diego Velázquez - El almuerzo*

## ***Un Réveil en Fanfare***

Des insectes sont en train de fabriquer une rébellion. Pendant que certains mangent autour d'un ventre arrondi, d'autres passent leur temps à jouer avec le miel. Un insecte jongle avec le miel en le faisant aller d'un pied à un autre par le jeu de colle et de rebond. Le miel passe ainsi trois ou quatre pieds en se collant à lui-même pour rebondir aux pieds des brindilles. À la fin, les fourmis sont nourries de miel.

D'un seul coup, le ventre arrondi se réveille. C'est un enfant dormant sur l'herbe. Le jeune inconscient se gratte là où les insectes ont mangé et repart loin dans la brousse.





## ***La Roulette Française***

En 2030, il est possible de jouer à des jeux acrobatiques en signant une décharge. Ainsi un entrepreneur a organisé un espace où on peut entièrement se déplacer à roulette. Voici l'histoire de Matthieu, qui voulait jouer à ce jeu à roulettes.

- Oui Sarah, j'ai mes roulettes à quatre roues.
- Bon Matthieu, maintenant, on passe le test des plots à contourner sur roulettes. Donc on met nos roulettes sur ce banc. Si tu passes le test tu n'auras que dix jetons à payer. Sinon tu peux être refusé ou payer 30 jetons si tu touches un plot.

Matthieu et Sarah passent brillamment le test.

- Et si je tombe dans l'arène ? Dit Matthieu .
- Si tu tombes, des robots t'entourent et tu dois déboursier un jeton pour sortir du mauvais pas.

Maintenant, il faut payer l'entrée et les jetons. Les deux protagonistes payent l'entrée avec leur carte bancaire.

- Les jetons te seront restitués sur ta carte si tu ne tombes pas ou si tu ne joue pas dangereusement. Dit Sarah.

Matthieu et Sarah déambulent dans le jeu. Pour ne pas déboursier des jetons, il y a de plus en plus d'épreuves athlétiques. On peut quitter le jeu par la petite porte qui est en fait une grande porte de

retour en arrière au centre de l'arène.

Sarah voit un jeu où on doit passer par des barres pour continuer. Sarah dit :

- Bon, je préfère payer un jeton. Je ne fais pas de gymnastique.

- J'essaye. Dit Matthieu.

Matthieu met ses bras en avant, puis place la main gauche sur une barre, puis place immédiatement la main droite sur la barre. Puis il se déplace sur la barre pour arriver à la partie roulante. Il y a comme cela toutes sortes de jeux mêlant différents sports.

Matthieu aperçoit un ami. Il lui propose de jouer côte à côte. Du coup ils tombent en même temps et l'un d'eux doit payer un jeton.

- Je ne recommencerai pas ça ! Dit Matthieu.

Sarah lui dit :

- On a tout fait. On peut s'en aller.

- C'était rigolo. Dit Matthieu.

Ils s'en vont et remettent les jetons à l'entrée.

## ***Le Jeu au Tour par Tour Stratégique***

Vous jouez des analphabètes du temps de pierre en Europe Grecque. Vous voyez des grecs qui essaient des vous usurper. Vous ne connaissez pas la beauté du langage et vous ne remarquez pas que les grecs n'aiment pas ça. Il s'agit de ne pas se laisser tuer par les grecs.

Vous arrivez à un cul de sac. Les grecs remarquent que vous y êtes. Vous voyez un grec qui se présente à vous. Vous vous méfiez de lui car il parle bien. Il dit qu'il n'y a rien à craindre de lui. Il vous présente un endroit où on voit des chaînes brillantes. Vos hommes sont attirés par ces chaînes brillantes. Mais ils se font piéger par ces chaînes. Le but est de garder le maximum de vos compatriotes par la beauté de la parole pour ne pas être tué par les grecs.

Le jeu est fini. Vous avez perdu. Voici maintenant un autre jeu avec un romain qui vient en éclaireur pour vous vendre sa civilisation. Il s'agit de garder ses anciennes coutumes en devenant romain. En effet, les romains vous proposent des termes et vous les font miroiter. Vous croyez qu'ils n'existent pas et vous voulez le tuer. Seulement il vous montre des tableaux avec des personnes qui jouent dans des termes romains. Impossible de ne pas croire un beau tableau. Si le romain vous voit comme un soumis, il ne s'intéressera pas à votre

civilisation et vous oubliera. Donc il s'agit de ne pas faire mourir votre civilisation avec ce premier romain.

Vous avez perdu. Le romain est très convaincant. Vous décidez de jouer un tour par tour actuel. Le but est d'émanciper votre population par les robots tout en ne devenant pas consommateur de la civilisation des robots. Il s'agit de montrer un intérêt à vos compatriotes à apprendre à créer avec les robots, à les réparer. Ça n'est pas gagné car ils veulent surtout ne rien faire avec les robots...



*Préparation pour un mariage en Grèce*

## ***Capitaliser à Rome***

jeudi 23 décembre 2021

Un jeune fils d'ébéniste a appris à remplacer les tuiles de son toit. Ainsi, 20 ans après, il achète un nouveau bâtiment et y place une forgerie. 10 ans après, il achète un nouveau bâtiment et y place une boulangerie. Il y a de la concurrence. Ses commerces sont au même endroit mais entrent en concurrence avec d'autres commerces identiques.

## **Jeux de Lumières**

Samedi 1<sup>er</sup> Janvier 2021

Des spots possédant en eux des images s'affichent sur les côtés avec les miroirs en haut. Ainsi en passant dans le couloir, s'affichent et s'incrustent dans le décor des histoires à lire et à dévisager. De vieux hiéroglyphes font place à des poèmes les traduisant. Des sculptures des mayas font place à des photos d'églises. Les spots, plus ou moins puissantes, se laissent effacer.



Imprimé au :  
deuxième trimestre 2022  
à [print24.com](http://print24.com)